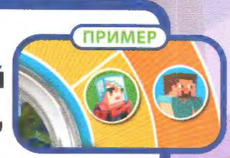

КНИЖКА
НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ
В СТИЛЕ
MINECRAFT
В КОМПЛЕКТЕ
ПРОПУСТИ ХОД
ПРОПУСТИ ХОД
СДЕЛАЙ 2 ШАГА НАЗАД
+ СБОРНАЯ МОДЕЛЬ КРИПЕРА
ХОДИЛКИ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ИГРЫ НА СКОРОСТЬ

ДОБЫЧА РЕСУРСА

Игра для двух участников. Три раунда до финиша



Оба игрока берут по две фишки (Стив и синий сундук, Искра и зелёный сундук). Во время игры Стив и Искра могут получить ресурсы из сундука, оказавшись рядом со своим сундуком на соседних клетках.

Первым ходит младший из двух игроков. Игроки по очереди бросают кубик по 2 раза: один раз перемещая своего героя, а другой раз сундук противника. Фишки синего цвета двигаются по внешнему кругу, фишки зелёного — по внутреннему.

Когда герой и его сундук оказываются на соседних клетках, то есть герой получает ресурс, игрок делает пометку на листке. В конце каждого раунда игроки подсчитывают количество пометок и записывают сумму на табло в своём углу. Если фишка попадает на занятую клетку, ее надо переставить на следующую. Если герой или его сундук попадают на поле с крипером, то пропускают ход. Раунд считается законченным, когда все фишки доходят до финиша.

Побеждает тот игрок, который за 3 раунда получит больше всего ресурса.

ИГРОК 1
РАУНДЫ
1 2 3

ИГРОК 2
РАУНДЫ
1 2 3

ФИНИШ

СТАРТ

СТИВ

ИСКРА

ИСКРА

СТИВ

Вырежи фишки для игры.


29
30
31
32
ПРОЙДИСЬ КАК МУМИЯ.
33
28
ПОЖУЖЖИ КАК ПЧЕЛА.
27
26
34
25
35
36
53
24
52
37
51
23
38
39
50
СКВОЗЬ ЛИСТВУ СВЕТИТ ЛУЧ СОЛНЦА. ИДИ ЗА НИМ.
22
40
49
СЛЫШНО ТОПОТ ПАУКОВ. БЕГИ!
21
41
42
47
20
43
44
45
46
ПРОЙДИ ЧЕТЫРЕ ШАГА НА КОРТОЧКАХ.
19
10
18
11
16
14
17
15
13
12
ШАГ ВПЕРЁД
ШАГ НАЗАД
ПРОПУСТИ ХОД
БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ
ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ ИЛИ ПРОПУСТИ ДВА ХОДА
ВЕРНИСЬ НА ПЯТЬ ХОДОВ НАЗАД


ОСТРОВ СОКРОВИЩ
Игра для 2+ игроков
По очереди бросайте кубик и перемещайте фишки. Победит тот, кто первым доберётся до финиша: именно ему будут принадлежать все сокровища острова!
СТАРТ
1
2
3
4
5
6
7
8
СДЕЛАЙ ПО ТРИ НАКЛОНА НАЗАД И В СТОРОНУ.
ИНТЕРЕСНО, КУДА ВЕДЁТ ЭТОТ МОСТ?
55
56
57
58
59
СДЕЛАЙ ЧЕТЫРЕ ШАГА КАК ПАУК.
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
ПОВОЙ ПО-ВОЛЧЬИ.
77
78
79
80
ФИНИШ
ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ ПО КОРОТКОЙ ДОРОЖКЕ ВПЕРЁД, НУЖНО БРОСИТЬ КУБИК 2 РАЗА. СУММА ВЫПАВШИХ ЧИСЕЛ БОЛЬШЕ 8 — ИДИ.
ЧТОБЫ НЕ УЙТИ ПО ДОРОЖКЕ НАЗАД, НУЖНО БРОСИТЬ КУБИК 2 РАЗА. СУММА ВЫПАВШИХ ЧИСЕЛ БОЛЬШЕ 8 — ОСТАВАЙСЯ НА МЕСТЕ.

МОРСКОЙ ЛАБИРИНТ



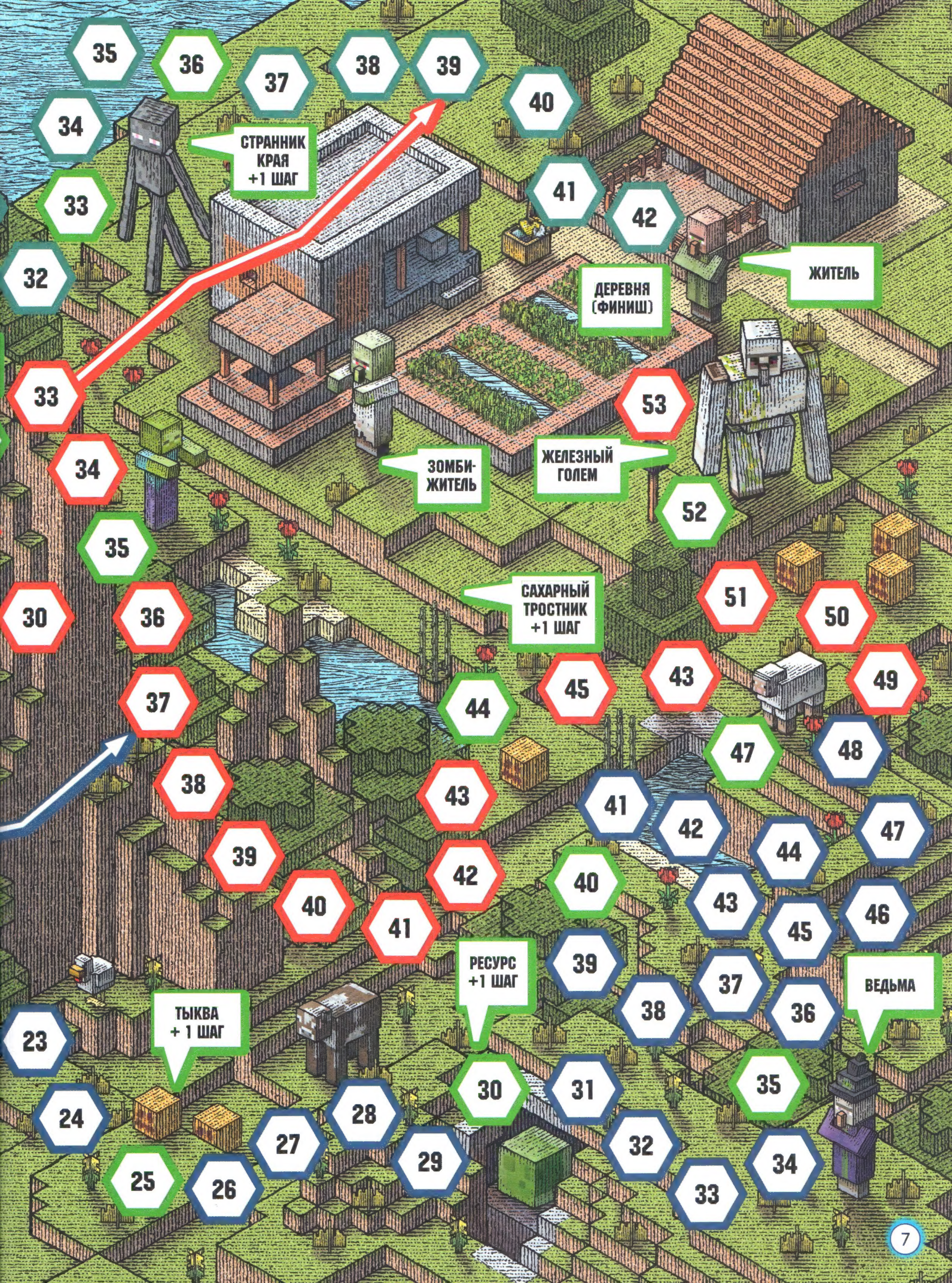
Игра для 2+ игроков

По очереди бросайте кубик и перемещайте фишки. Победит тот, кто первым доберётся до финиша: он сможет заполучить все сокровища подводного храма!



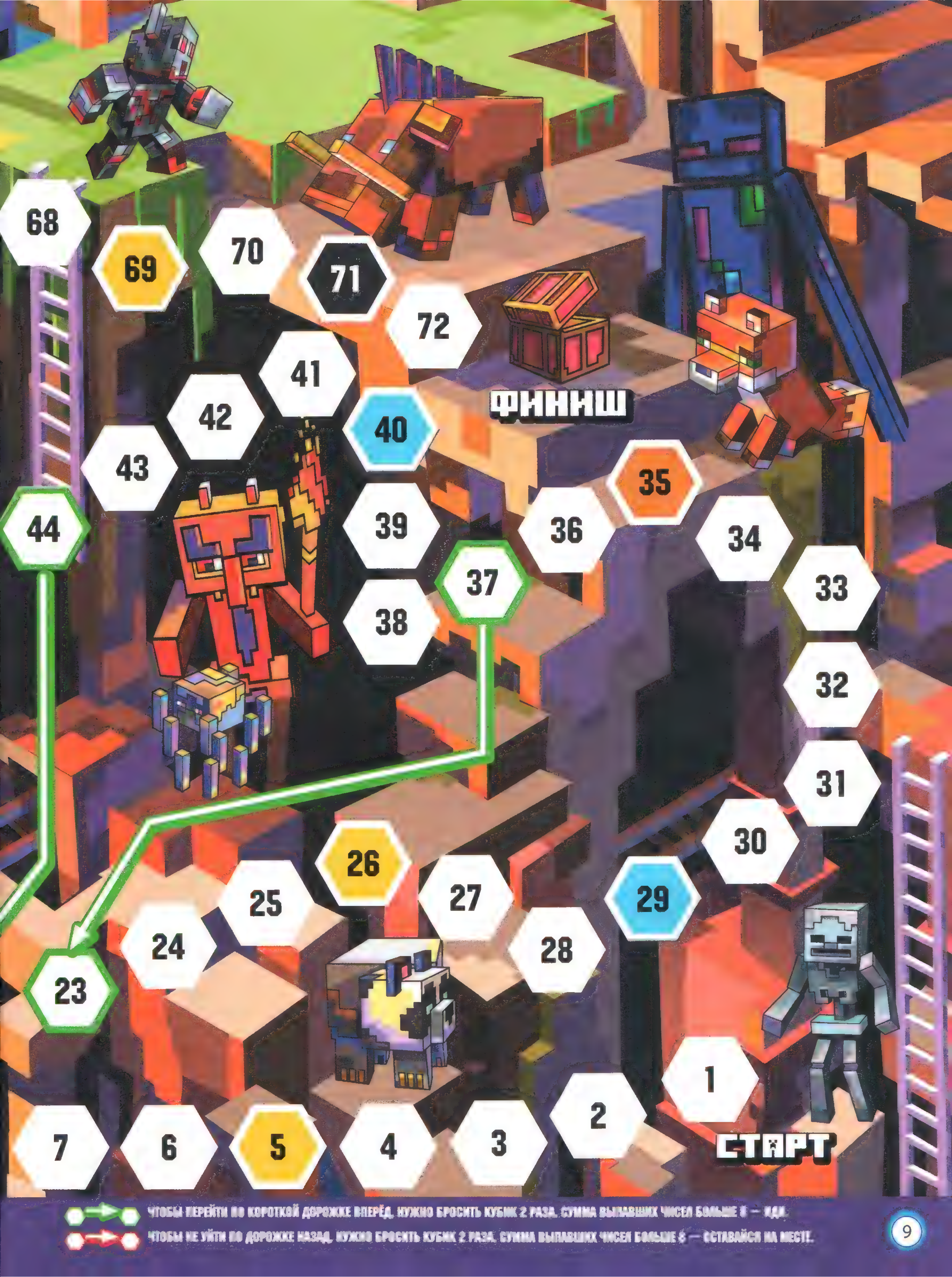


ТОРГОВЫЙ ПУТЬ
Игра для 2+ игроков
Цель игры — первым дойти от фермы до деревни, выбрав любой доступный путь. Бросок кубика позволяет пройти по карте выпавшее число шагов. На каждом участке пути встречаются опасности и полезности: при встрече с опасностью брось кубик два раза, если сумма выпавших чисел больше 8, ты успешно её преодолеваешь, а если меньше — пропускаешь ход. При встрече с чем-то полезным брось кубик два раза: если сумма выпавших чисел больше 8, ты можешь сделать ещё один ход. (Если тебе встретилось верховое животное, например, лама или лошадь, и сумма выпавших очков больше 8, то три следующих хода можешь делать на 1 шаг больше, чем тебе выпало.)
ПАРЯЩИЙ ОСТРОВ
ЛАМЫ
ЛОШАДЬ
ПАУК
АКАЦИЯ
СТАРТ
СВИНЬЯ +1 ШАГ
СКЕЛЕТ


СТРАННИК КРАЯ +1 ШАГ
ЖИТЕЛЬ
ДЕРЕВНЯ (ФИНИШ)
ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ
САХАРНЫЙ ТРОСТНИК +1 ШАГ
РЕСУРС +1 ШАГ
ТЫКВА + 1 ШАГ
ВЕДЬМА



ТАИНСТВЕННОЕ СОКРОВИЩЕ
Игра для 2+ игроков
На этом участке суши столько опасностей, что пройти его под силу только самым опытным путешественникам. Но зато в конце пути ждёт награда. Бросай кубик и перемещай фишки: добравшись до финиша быстрее соперников, найдёшь сундук с редким ресурсом.
8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
ШАГ ВПЕРЁД
ШАГ НАЗАД
ПРОПУСТИ ХОД
БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ
ПРОПУСТИ ДВА ХОДА
ВЕРНИСЬ НА ПЯТЬ ХОДОВ НАЗАД


68
69
70
71
72
ФИНИШ
41
42
40
43
35
44
39
36
34
37
33
38
32
31
30
26
25
27
29
24
28
23
1
2
7
6
5
4
3
СТАРТ
ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ ПО КОРОТКОЙ ДОРОЖКЕ ВПЕРЁД, НУЖНО БРОСИТЬ КУБИК 2 РАЗА. СУММА ВЫПАВШИХ ЧИСЕЛ БОЛЬШЕ 8 — ИДИ.
ЧТОБЫ НЕ УЙТИ ПО ДОРОЖКЕ НАЗАД, НУЖНО БРОСИТЬ КУБИК 2 РАЗА. СУММА ВЫПАВШИХ ЧИСЕЛ БОЛЬШЕ 8 — ОСТАВАЙСЯ НА МЕСТЕ.

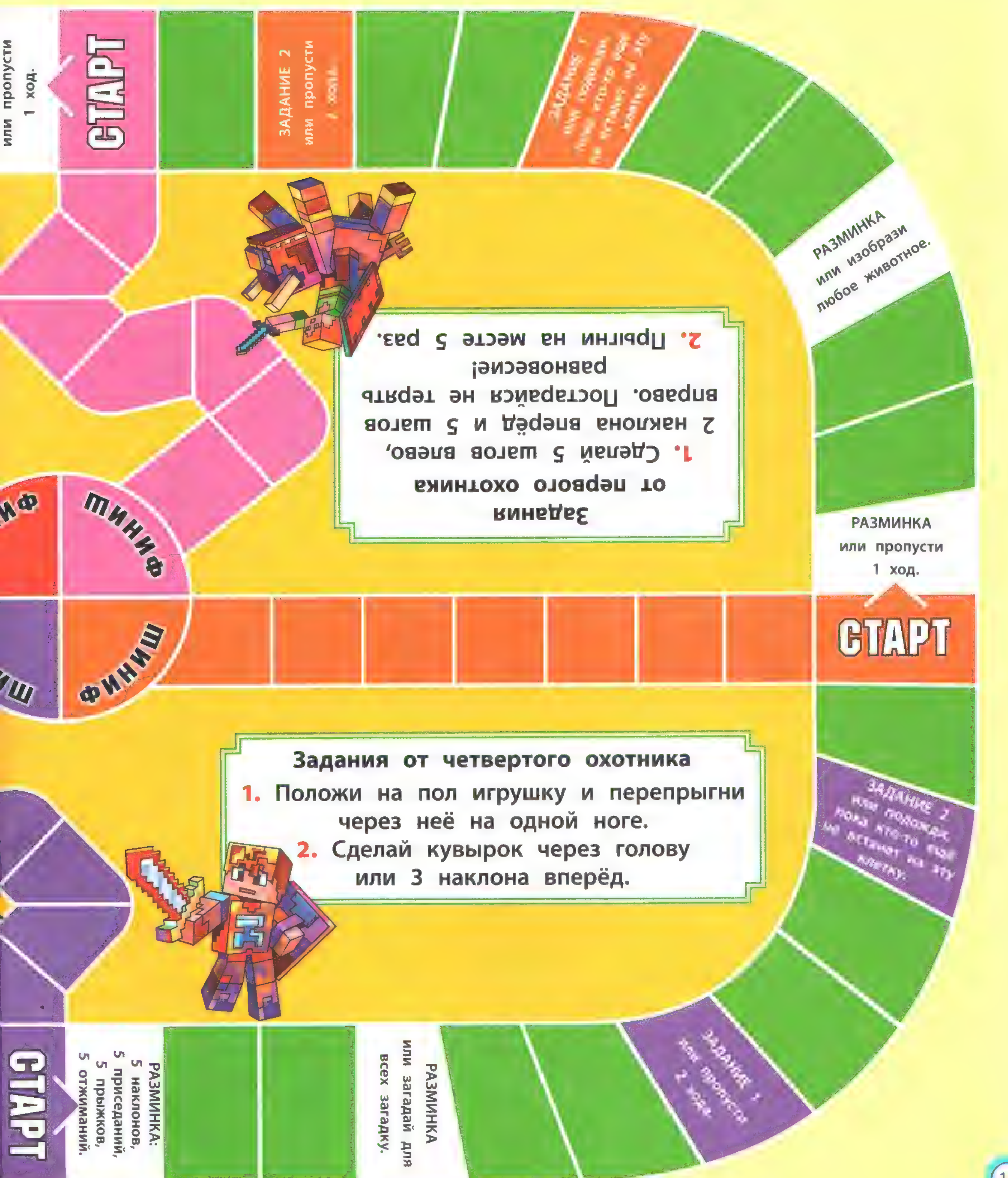
РЕСУРСЫ И СРАЖЕНИЯ

Игра для 2+ игроков

Эта игра должна подготовить тебя к полной опасностей жизни мира блоков. Выбери героя, за которого будешь играть, установи фишку на выбранном старте, бросай кубик



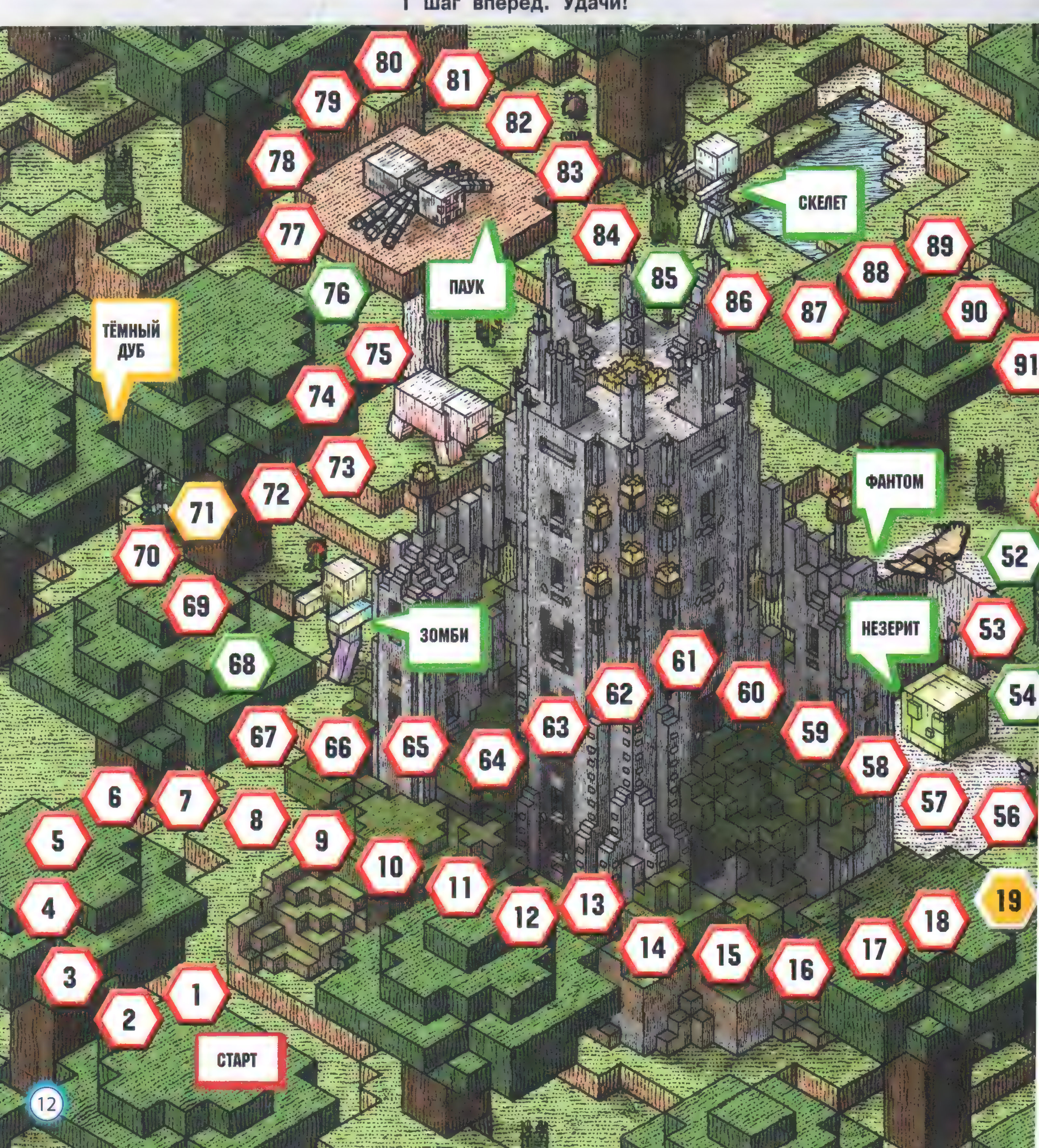
по очереди с другом и ходи. Представь, что ты отважный охотник, которому нужно добыть редкий ресурс. Если ты доберёшься до финиша первым, то получишь его! Нужно обойти поле целиком и вернуться на свой старт, после этого ты сможешь пройти по своей дорожке к финишу.

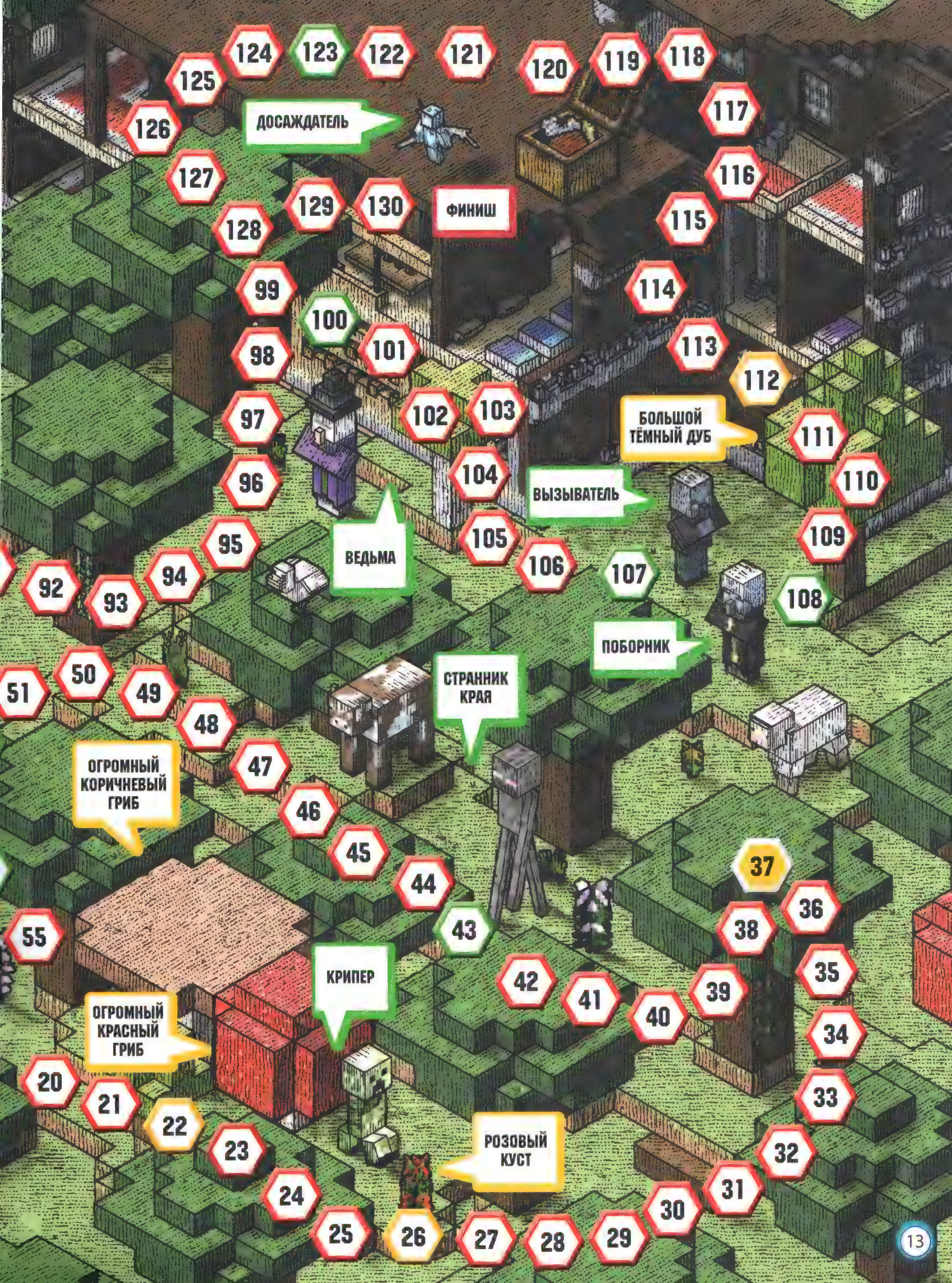


ТЁМНЫЙ ЛЕС

Игра для 2+ игроков

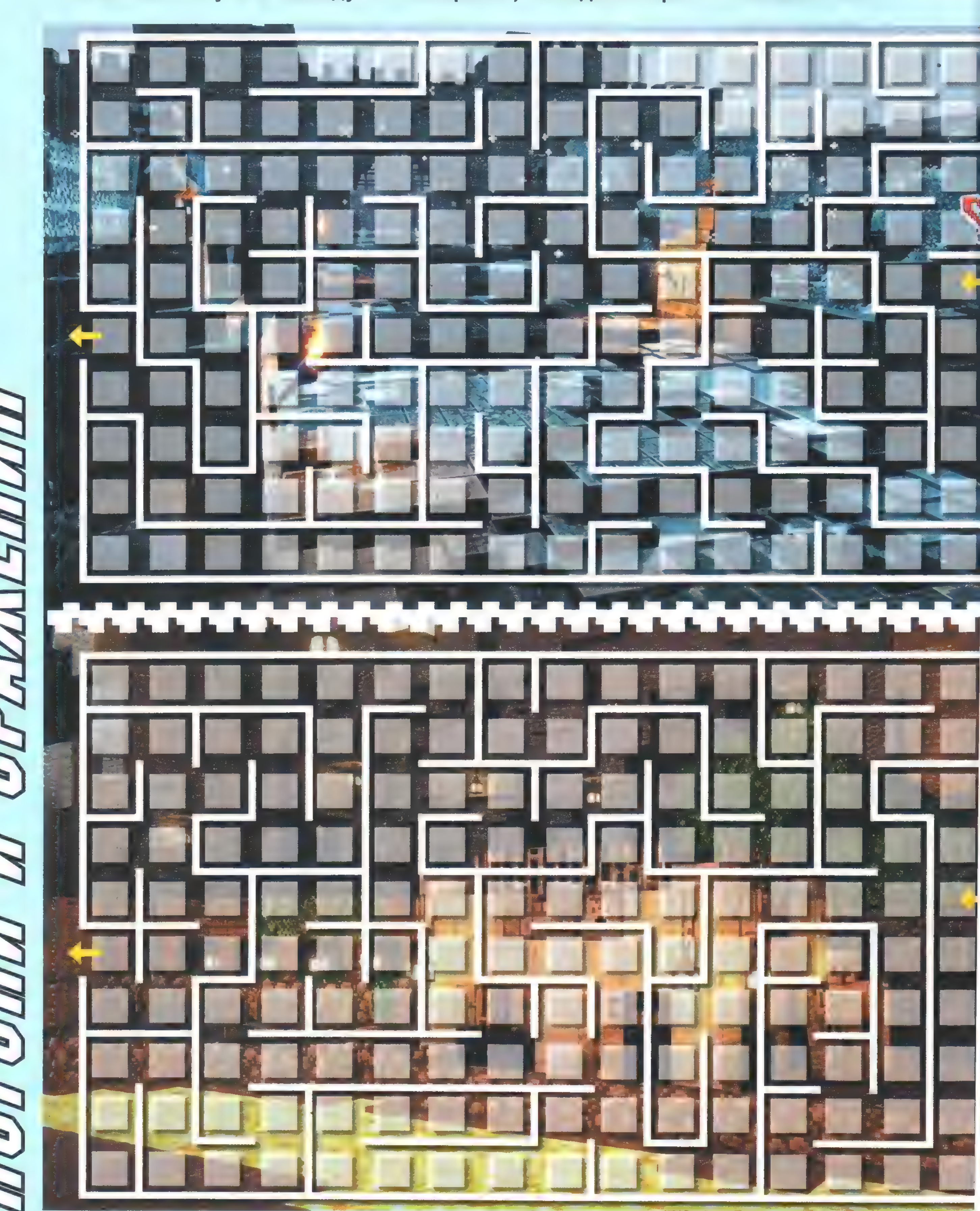
Тёмный лес полон опасностей, но зато на финише лежит сокровище! Доберись до сундука первым, и оно станет твоим. Если попадаешь на клетку с опасностью, сделай 2 шага назад. Нейтральные предметы и растения дают возможность сделать 1 шаг вперёд. Удачи!




ДОСАЖДАТЕЛЬ
ФИНИШ
БОЛЬШОЙ ТЁМНЫЙ ДУБ
ВЫЗЫВАТЕЛЬ
ВЕДЬМА
ПОБОРНИК
СТРАННИК КРАЯ
ОГРОМНЫЙ КОРИЧНЕВЫЙ ГРИБ
КРИПЕР
ОГРОМНЫЙ КРАСНЫЙ ГРИБ
РОЗОВЫЙ КУСТ

Игра для 2+ игроков

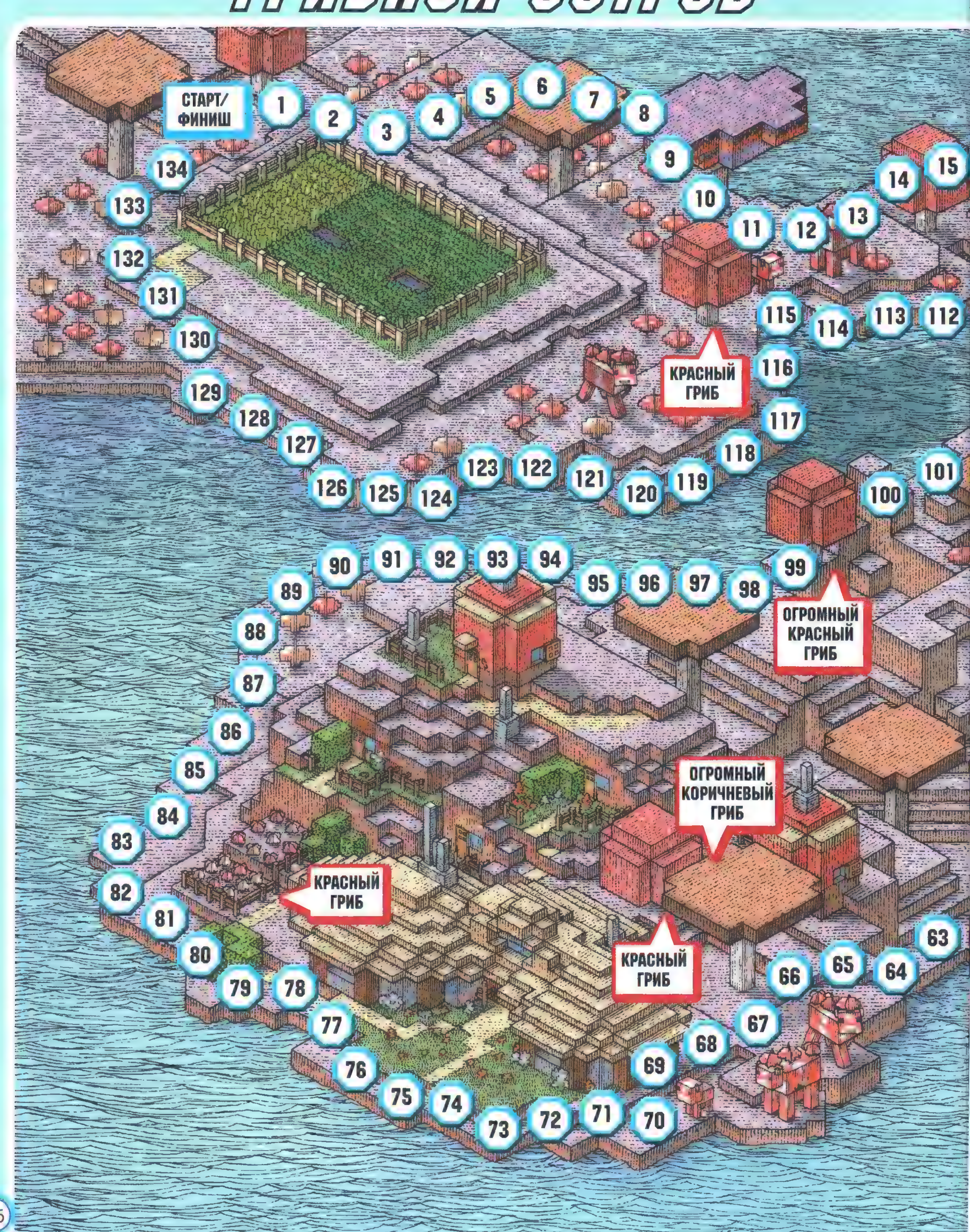
Игрок, который играет за враждебного моба, получает два хода форы, то есть первым бросает кубик два раза подряд. Дальше задача враждебного моба найти путь к выходу из лабиринта, а задача героя — поймать его



до того, как ему это удастся. Враждебный моб побеждает, если ему удаётся выйти из лабиринта. Герой побеждает, если догоняет моба. Можно меняться ролями или договориться, что иногда враждебный моб будет гнаться за героем.

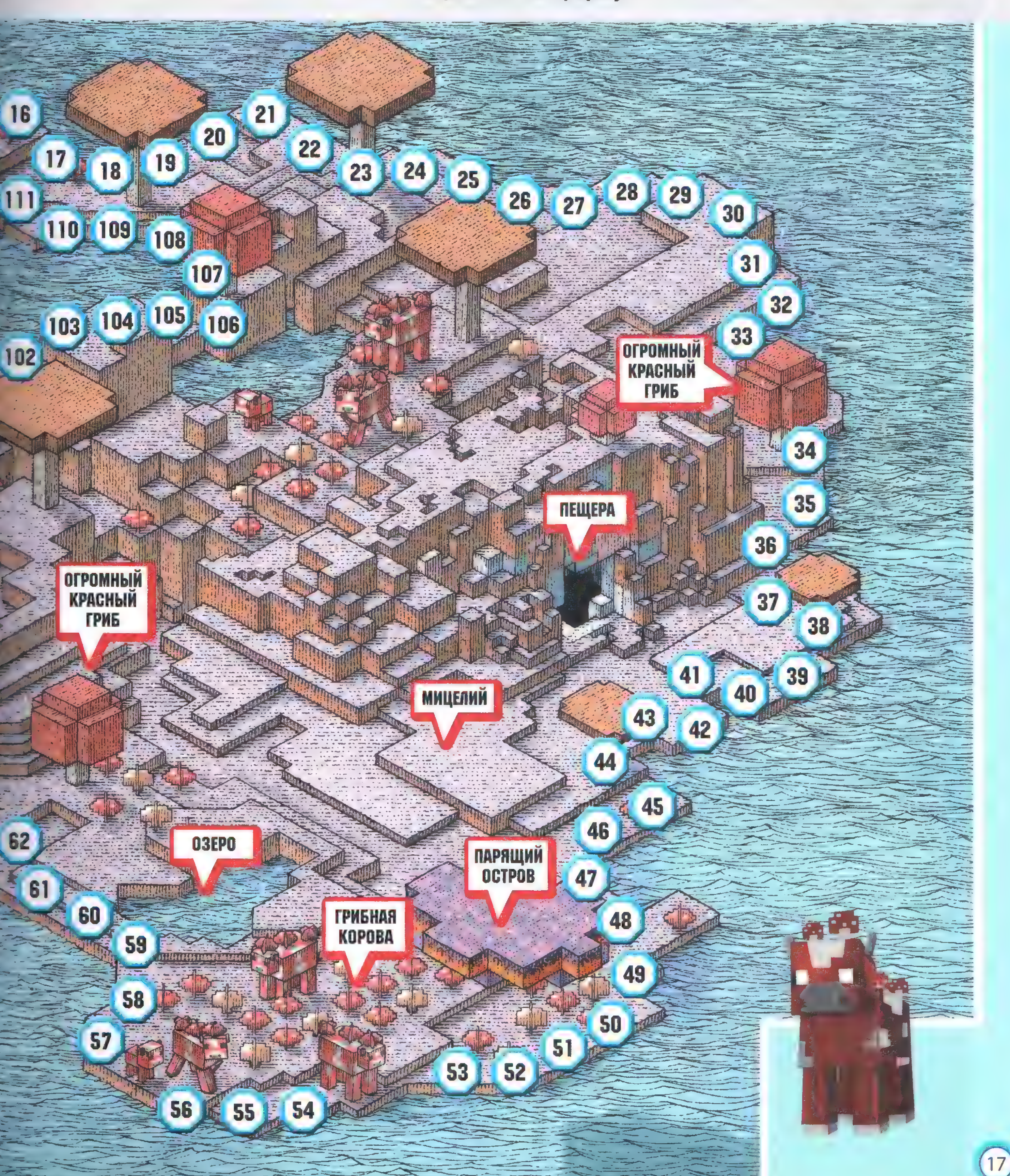


ГРИБНОЙ ОСТРОВ



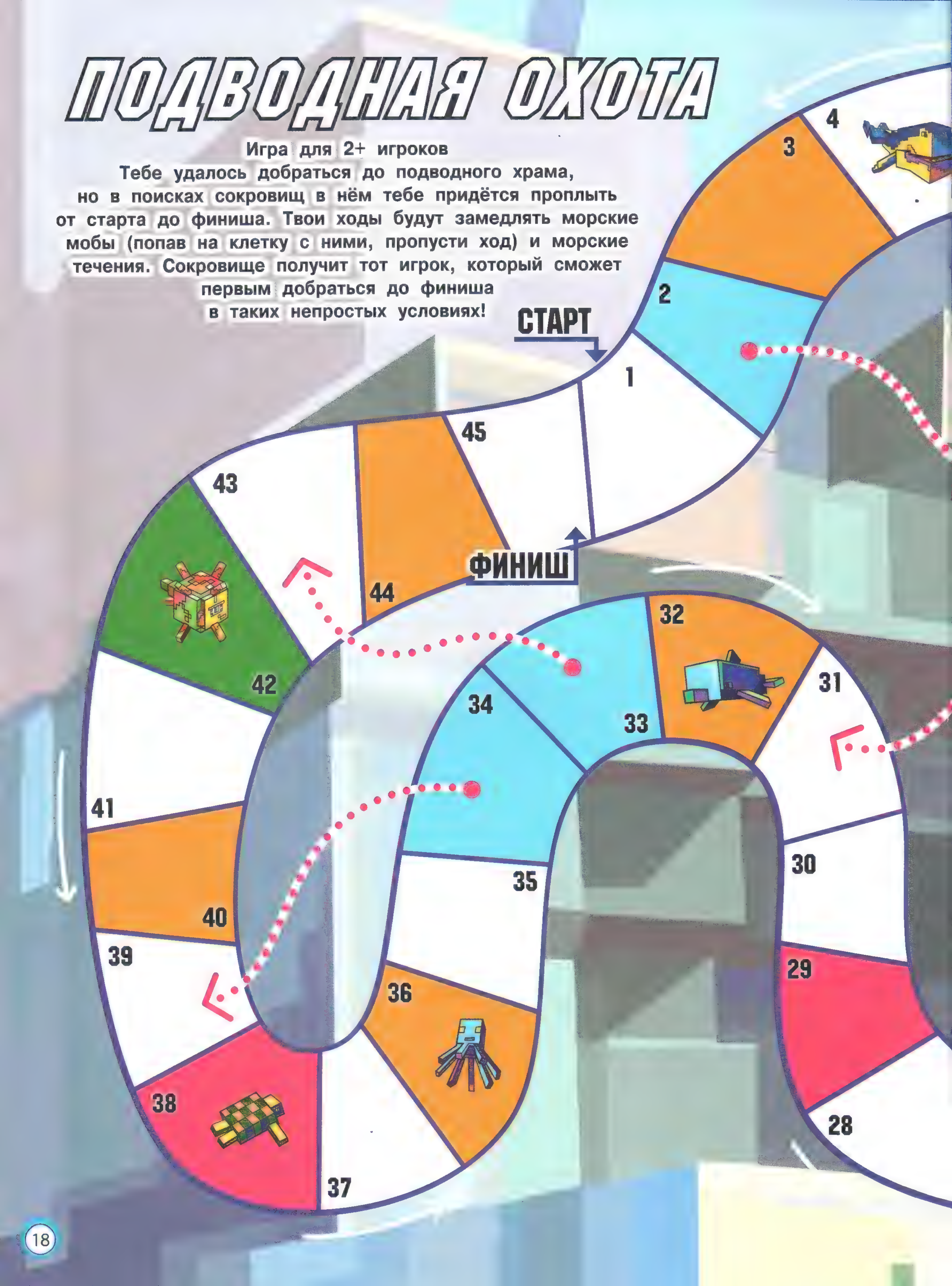
Игра для 2+ игроков

На твоей ферме не хватает грибов! Добудь грибную корову с грибного острова, чтобы повысить урожайность. Бросай с другом кубик по очереди и ходи на выпавшее число шагов. Тот, кто доберётся до грибной коровы (считаются ±3 клетки до коровы), должен сделать пять приседаний, чтобы её «забрать». Победит тот игрок, кто с коровой первым вернётся на ферму.



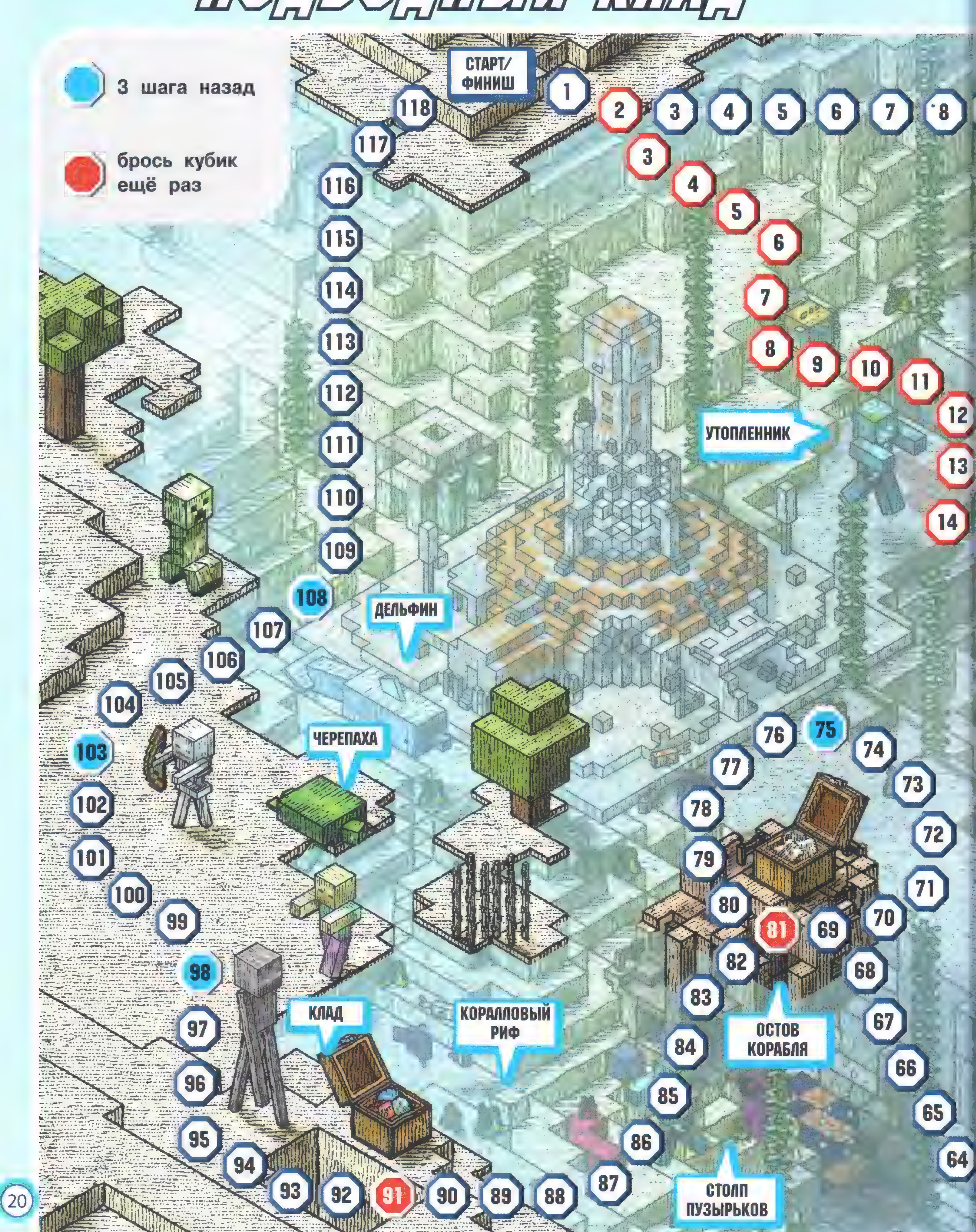
ПОДВОДНАЯ ОХОТА

Игра для 2+ игроков
Тебе удалось добраться до подводного храма, но в поисках сокровищ в нём тебе придётся проплыть от старта до финиша. Твои ходы будут замедлять морские мобы (попав на клетку с ними, пропусти ход) и морские течения. Сокровище получит тот игрок, который сможет первым добраться до финиша в таких непростых условиях!




5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

ПОДВОДНЫЙ КЛАД



Игра для 2+ человек

Под водой можно найти невероятное множество сокровищ, хотя и сторожат их крепко. Попробуй добыть три сундука и добраться с их содержимым до платформы, которая поднимет тебя на поверхность. Сокровище получит тот, кто окажется первым. Встречи с любыми существами и явлениями отбрасывают тебя на 3 шага назад.



ТРИ ИСПЫТАНИЯ



До того как делать крипера, используй таблицу с бонусами для любой игры. Просто закрой глаза и ткни пальцем — и получи бонус!

Охотникам тоже надо тренироваться! Игра для 2+ игроков

Цель: пройти все испытания в учебном лагере.

Как играть: по очереди бросайте кубик. Если выпало 3 или 5, переходи к испытанию 1 и проходи его во время следующего хода. На этом этапе каждый игрок бросает кубик и двигает фишку таким образом:

- ✔ выпало 4 или 6 – испытание пройдено, можно перейти к следующему;
- ✔ выпало 2 или 5 – испытание завалено, попробуй ещё раз;
- ✔ выпало 1 или 3 – тебя охватил страх, пропусти ход.

Пройдя испытание, отмечай его номер рядом со своим персонажем. После третьего испытания снова бросай кубик. Результат 3 или 5 будет означать, что ты завершил гонку. Победит тот, кто первым пройдёт все испытания. Остальные игроки продолжают игру.



Вырежи, сложи по линиям и склей.

Собери крипера.

ТАБЛИЦА БОНУСОВ ДЛЯ ЛЮБОЙ ИГРЫ

Если не хватает усиления, сильно отстаёшь от соперника или просто хочешь добавить себе немного везения, используй эту таблицу. Просто закрой глаза, ткни пальцем в любое место и используй выпавший бонус.
(Лучше не злоупотреблять и обращаться к таблице не больше трёх раз за игру.)

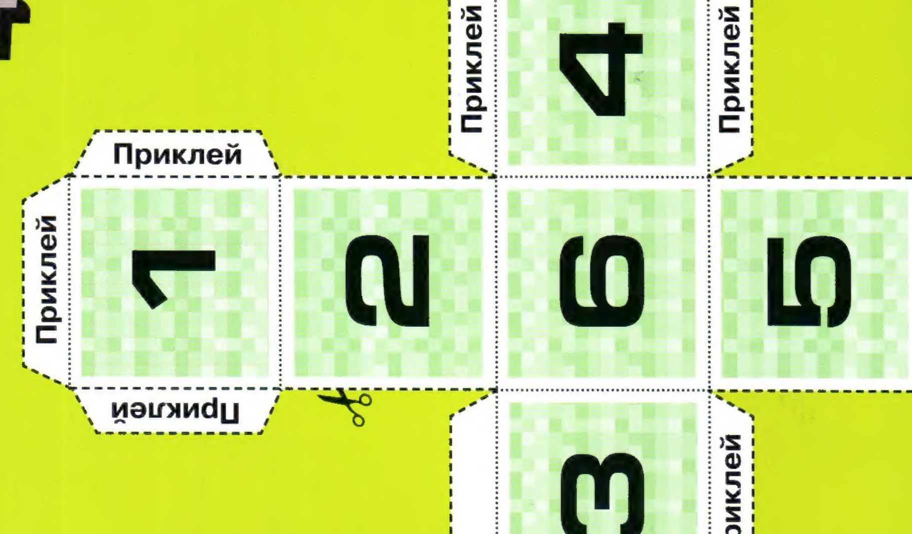
+1 ШАГ	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ	+1 ШАГ	+2 ШАГА	+1 ШАГ	+3 ШАГА	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ
БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+2 ШАГА	+1 ШАГ
+2 ШАГА	+1 ШАГ	+3 ШАГА	+1 ШАГ	+4 ШАГА	+1 ШАГ	+2 ШАГА	+1 ШАГ	+1 ШАГ	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ
+4 ШАГА	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+2 ШАГА	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ	+1 ШАГ	+2 ШАГА	+1 ШАГ	+2 ШАГА
+1 ШАГ	+3 ШАГА	+1 ШАГ	+3 ШАГА	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ		+3 ШАГА	+1 ШАГ	+2 ШАГА	+1 ШАГ
+3 ШАГА	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+2 ШАГА	+1 ШАГ	+4 ШАГА	+1 ШАГ	+1 ШАГ	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ	+1 ШАГ
+1 ШАГ	+2 ШАГА	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ	+5 ША-ГОВ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+4 ШАГА	+1 ШАГ	+2 ШАГА
+2 ШАГА	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+1 ШАГ	+2 ШАГА	БРОСЬ КУБИК ЕЩЁ РАЗ	+3 ШАГА	+4 ШАГА

В стиле
MINECRAFT

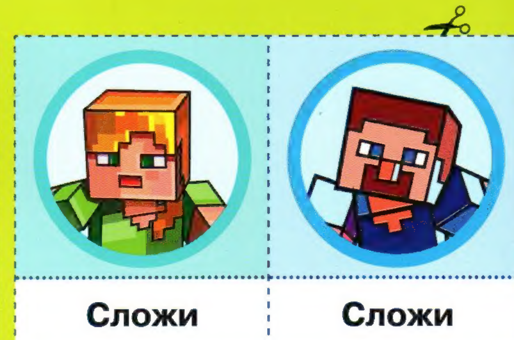
Вырежи кубик, фишки и другие детали — они понадобятся для игр.











Развивающая книжка. Развивающая книжка с настольными играми.
№ СНИ 2206 («В стиле Minecraft»)
(по мотивам игры Minecraft)

Издание для досуга
Для детей младшего школьного возраста

Редактор: Екатерина Виноградова
Верстальщик: Любовь Волохова
Подписано в печать 31.10.2022

Формат 60×90/8. Объём 3 п. л. 24 с.
Бумага офсетная. Печать офсетная
Тираж 8000 экз. Заказ № 1407-23

Издательский номер: 0581-22
ISBN 978-5-4471-7859-8
Арт.: 622005630

Издатель: АО «Издательский дом «Лев»
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13

Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской проезд, д. 4
info@leobooks.ru, www.leobooks.ru

Отпечатано в полном соответствии с качеством электронного оригинал-макета в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Чеховский Печатный Двор» Россия, 142300, Московская область, г. Чехов, ул. Полиграфистов, д.1

Дата печати (изготовления): март 2023 г.
Срок службы (годности) не ограничен

